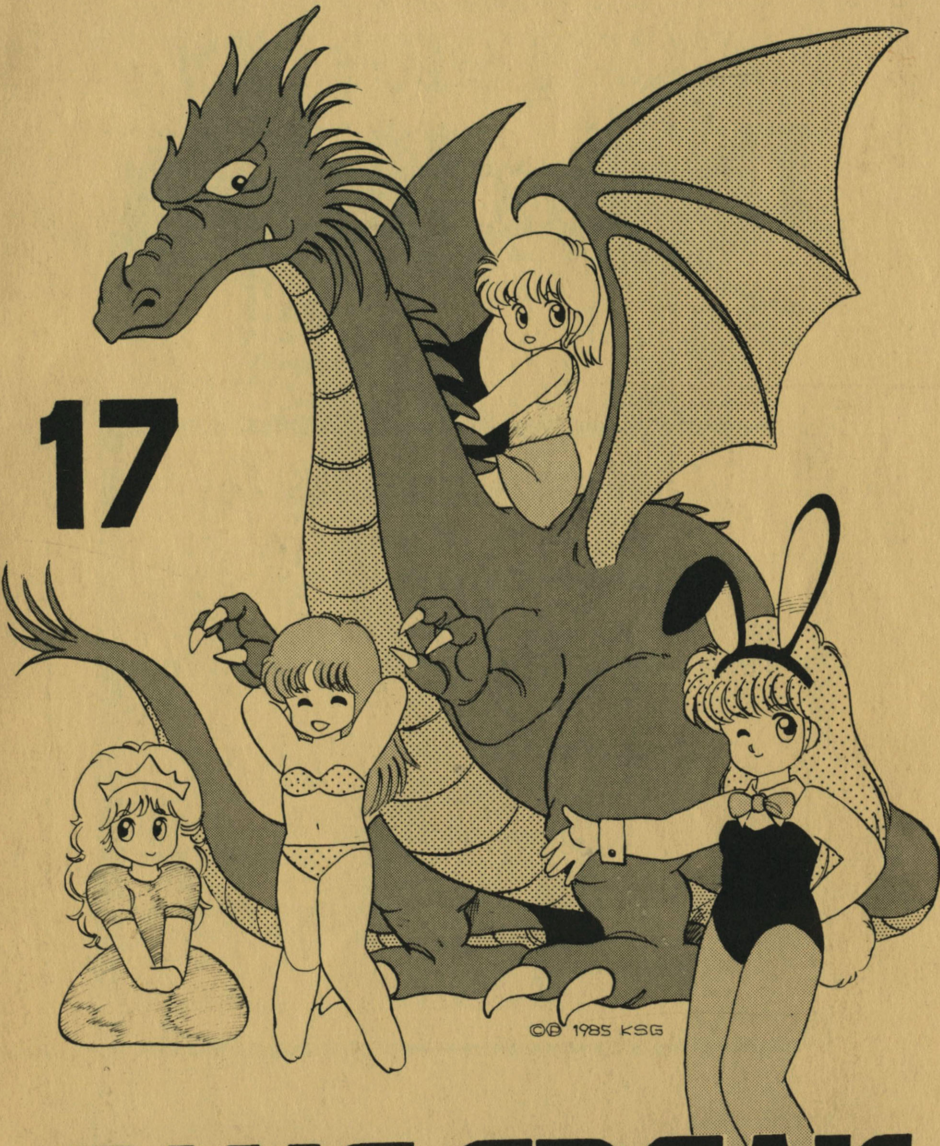
17



GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

DRAGON BUSTER

PROLOGUE

去年の暮れ，STRからドラゴンバスターの話を聞いた時，思わず腕を組み，首をかしげて頭をかかえつつ，トイレへ行って唸ってしまった。実際にやってみると難しいけど，それ程ショックだったんだろーネ。だって話を聞く限りではものすごーくつまらなそうだったんだ。

月日が流れ，いざ発売となってプレイしてみると，これが意外におもしろい。純粋にマニア心を捨ててプレイすると，本当に楽しいんだよな。またナムコファンにもどろーかと思ったぐらいだ。

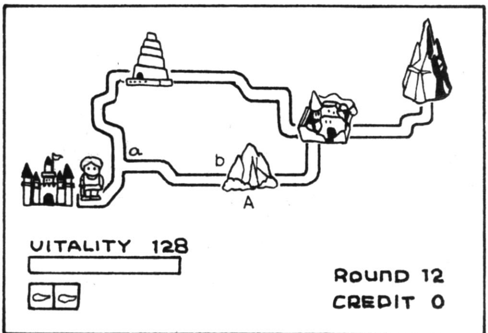
で，本をつくろーと言うことになり，こーして出来た訳だけども，毎度のことながらワンテンポズレてしまいました。ゴメンなさい。でもおもしろいゲームです。最後の1ページまで読んでやる気を起こしてもらえれば，それは筆者として光栄の極みとゆーものであります。

KTT & TAKO.X

PLAYING RULES

・クロービスは、たったの一人。　幾多の敵と戦い、ドラゴンを倒してセリアを救う事が使命だ。

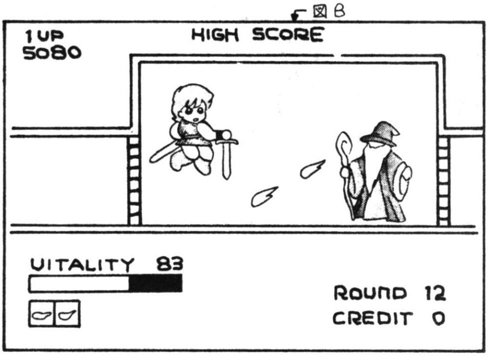
・ゲームスタート直後、図αの様な画面が出ます。　左下のお城に立っているのが、この画面（以下ラウンドマップ）におけるクロービスです。4方向レバーで彼を操り、征服せしめんとする荒山や廃虚、塔（以下プレース）などに向けて歩かせてやって下さい。



図α

←例えばAのプレースに行く場合、レバーを右へ入力すると、aの分岐点で静止します。　更に右に入力すれば、bの地点で消滅、図Bに切り換ります。

図B



・図Bはプレース内部の画面。　あらかじめ与えられた剣とファイヤーボールで敵と戦いませう。

・敵と接触したり攻撃をうけると、クロービスのバイタリティが減少してしまうぞ。

・バイタリティが0になると、ゲームオーバーだよ〜ん。

・プレースの内部はルームと通路で構成されています。

・各ルームにはルームの番人、ルームガーダーが居て、これらを殺すと、マジックアイテムと言う、クロービスの武装を強加する物が出現します。

・ルームガーダーの内、1人〜2人がプレースから脱出する為の出口をかくしており、出口へ入ると図Aの画面に戻ります。

・これらの動作を繰り返し、最終目的地ドラゴンの山へ入りませう。

・ドラゴンを殺すと特定の面でセリアと再会できるよ。　更にドラゴン殺したおかげでラウンドクリアーとなり，バイタリティが完全復活して次のラウンドへ。　これが延々続きます。



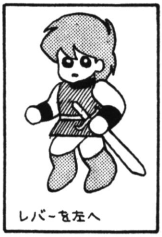
クロービス

・彼がドラゴンバスターの主人公，クロービス。　愛する女(ひと)セリアをドラゴンに連れ去られ，失意のあまりに連日飲み明かしてたかどーかは知らないが，兎に角ドラゴン退治の旅に出る事になった。　並み居る敵をなぎ倒し，目指すはドラゴン，セリアを救えっ！
（死して屍拾う者なし・・・）

右に進む



左に進む



しゃがむ



ジャンプ



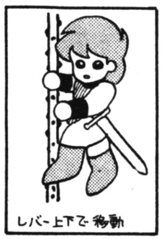
剣を振る



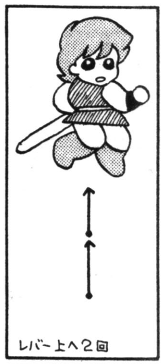
走行



つたにつかまる



2段ジャンプ



ファイヤーボールを撃つ



・以上9つが基礎的な操作方法である。

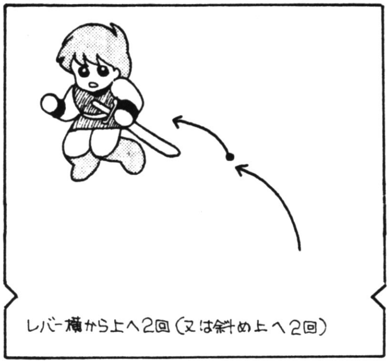
・これらを完ぺキにマスターし，クロービスに憑くぐらいの気迫でプレイしてちょんだい。

・更に高級なテクを次のページから用意してあるぜっ！

斜めジャンプ



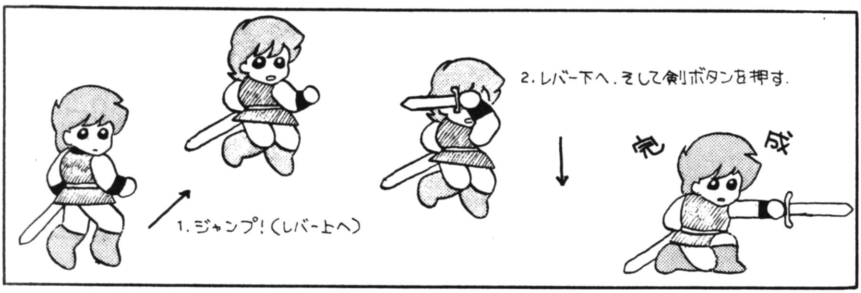
斜め2段ジャンプ



。いずれにしても、歩行からジャンプへの移行動作を素速くしないと出来ないぞ。台に依っては8方向のものもあるけど、その場合は斜め上でよろしい。　滅多に無いけどね。

。クロービスは更に高級且つ重要な攻撃形態を取る事が出来る。

ホリゾンタル スウォード (以後、H・スウォード)



。上図の如く操作すると、クロービスが着地後に剣を水平に出す。　この形態で敵を攻撃すると、通常攻撃の2倍ものダメージを与える事が出来るのだ。　低次ラウンドのルームガーダーなどは、一撃で殺る事が可能な程、強い。　意地でもマスターするべし。

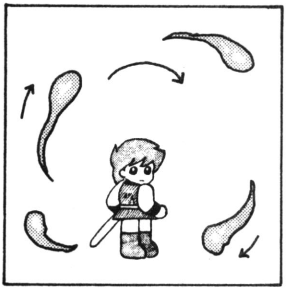
バーチカル スウォード (以後、V・スウォード)



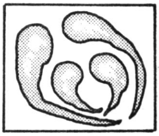
。クロービスに右図の様に、垂直に剣を出させることも出来る。　効力はH・ソードと同じだが、あまり使われん。

方法　①斜め2段ジャンプの後、レバーを下、剣を出す。
　　　②縦通路落下中にレバーを下、剣を出す。

。いずれにしても、カッコエエだけで滅多に使われんのだ。



スペシャル ファイヤーボール

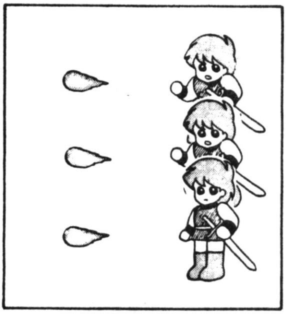


・左隣りにあるのがスペシャルファイヤーボール。

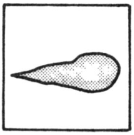
・スペシャルファイヤーボール（以下SFB）を発射すると、左ページ端の様に、クロービスが発射時にいた所を中心に、4つのファイヤーボールがくるくる蚊取り線香みたいに廻るのだ。

・S.F.Bは対ドラゴン用兵器である故、ルームガーダー等に使用しても大した効果は得られない。

・故にS.F.Bはドラゴンに対して使用するのが好ましい。



ファイヤーボール



・左隣りにあるのがファイヤーボール。

・クロービスが撃った高さ（左図のように3段階）で、発射された方向に直進する。

・ファイヤーボールは敵さん用。ドラゴン ルームガーダー以外は全てこれ一発で倒せる。更に、一度敵に当っても壁に当るまで消滅しないから、使い様によってはすごく強力な武器だ。

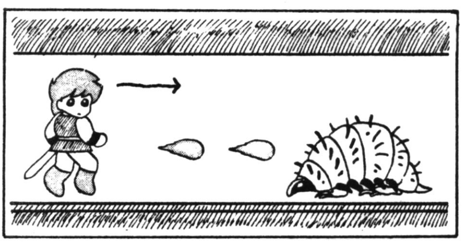
・ファイヤーボールはこんな時に使え！

① バイタリティが少なくなった時
② 通路上に敵さんがドワシャといる時
③ ケイブシャーク（後出）にかみつかれた時
④ どうしてもルームガーダーを倒せない時
⑤ なんとなく使いたいと思った時。

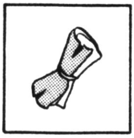
・ファイヤーボールバリアー

横一本道の迷路等で、F.Bを2発撃ち、その後をもちつもたれつおっかけよう。 すると運が良ければ出口まで闘わずして行けるやもしれない。

F.Bは画面から消えても一寸の間はとんでいます。 消えた後に追っかけてみよう！

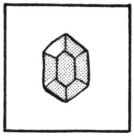


ITEM



スクロール

・取ル事により、F・B から S F B の使用可能数が1つ増える。



ジュエリー

・得点となる。3000pts のみ。深く考えないようにしよーね。



ブルードラッグ

・バイタリティが、30 or 60 だけ増加する。実にうれしいネ。



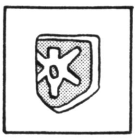
レッドドラッグ

・バイタリティが、30も減っちまう。これを取って自殺を計ろう。



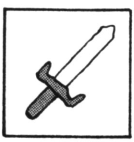
マッシュルーム

・大切なアイテムの一つだ。これを取るとバイタリティーゲージが一律16だけ増える。技量の上昇につれ、これの重要性が理解できるハズ。ゲージ最大値は、必殺の『256』だっ!



シールド

・ウィザードのあやつる剣、ビショップ・ウィザードの発する呪文玉によるバイタリティ減少を防ぐ強い奴。呪文玉を喰らっちまうと消えちまうからネ。それと、クラウンとの共有（同時にクラウンとシールドを持つ）はできませんのだ。



スーパースゥオード

・ノーマルスゥオードの2倍のダメージを敵に与える。H・スゥオードやV・スゥオードの技を使えば、更に2倍。これがあると無いとじゃ、エライ違い。なんでかわからんが、消える。又、セプターとの共有は出来ませぬ。



セプター

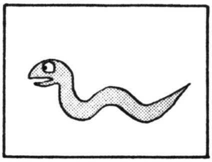
・これがあると、ドラゴンにセリアをさらわれない。一度っきりしか効力がない。詳しくは、ドラゴンの項を見よ。



クラウン

・ロッドの効力に加え、セリアの出現形態を変化せしめる。詳しくはドラゴンの項を見るんだーっ!

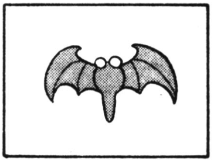
CHARACTER



スネーク　ブルー・グリーン・ピンク

・地べたを這い回る。　その色に依り性格が違う。
　①ブルー　　蛇行のみ。
　②グリーン　蛇行→ジャンプ。　噛み付く。
　③ピンク　　ジャンプのみ。　噛み付くよーい。

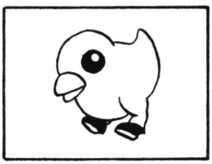
・しゃがんで斬るのが最も普通。　噛まれたら、レバーをガチャガチャ振り、離れた時に素早く斬るべし。



バット　ブルー・レッド・グリーン

・いずれの色も、空中に静止→45°の角度方向に飛び→壁等に当って45°方向に反射、を繰り返す。

・通路で出会ったら、走行しながら剣を振って切り抜けるべし。　ルームに居たら、2段ジャンプで斬るか、飛んで来るのを待つのが無難。　あー、鬱陶しい！

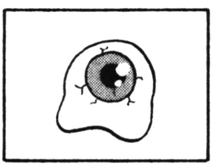


リーペン　イエロー・シルバー

・上下に跳躍し、ウォーミングアップしてからバヒョーンとかっとぶ。

・かっとんでる時よりも、上下運動をしている時に斬っちまおう。

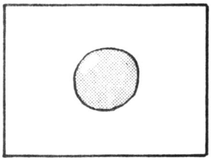
・シルバーは固いぞ。　2回程斬らないと死なないんだよな。
・団体様や、ルームガーダー～時にウィザード～との混合攻撃の時には、ためらいなくファイヤーボールを使用すべし！



アイフル

・リーペンに同じ、リーペンに等しい、リーペンと変わらん、リーペンにそっくり……。　こらKTT！原稿にこんなしょーもない事書くなっ!!　とは言っても、本当にリーペンと同じです。　但し、飛距離がバッグンに長い！　リーペンのつもりでいると、間違いなく、ド突かれるぞ！

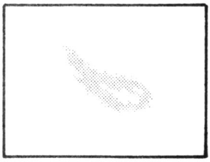
スライム



- 性格はバットと同じ。　但し、剣では斬れない。

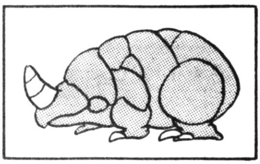
- 通路で出会ったら、『やぁ』では絶体に済まない。
  ーしよーもないピンチになったら、F.Bでナッ殺せ！
- F.Bがもったいない、と言う人は、剣を連打して通ってみよう。　比較的ダメージが少なくて済むぞっ！

ウィルオーウィスプ



- 性格も対策もバットと同じ。　但し、バットの動きに加えて、水平に飛んでる奴もおるでの。　しゃがんで斬れば、まず大丈夫だびーんち。

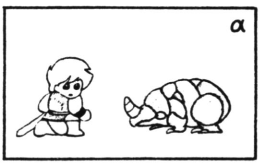
イノサイ

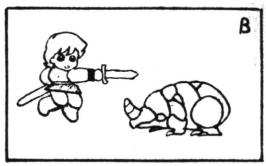


- でたーっ、いのさい。　ギャハハハ。
- 高速（と言ってもクロービスの走行よりは遅いが）で前進→反転→後進を繰り返す。

- イノサイの殺り方には、コツが有る。

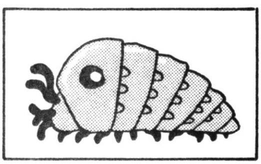
  図α：しゃがんで剣を振る。
  図B：H.スゥオードで殺す。





- いずれにしてもタイミング次第だ。　イノサイの動きを見切れ！

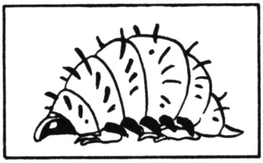
クローラー　グリーン・ゴールド



- 通路を這い廻り、触手を延して攻撃してくる。

- クローラーは、3種類居るのだ。

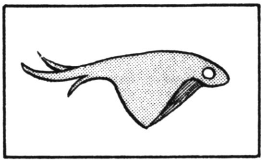
①グリーンI号→速度が遅く、触手を延ばす時一時停止して体を背らす。
②グリーンII号→速度が速い他はI号と同じ。　但し、タイミングを上手くとらないと一撃で死なない。　ド突かれるぞ！
③ゴールド→固い！　剣では殺せない。　沢山居たら ためらわずにF.Bを使え！　誰だ、256回斬ろーとした奴は!?



テストール

・体をまるめて突進，のびて這う，の繰り返し。

・まるい時に剣は無意味。 のびきっている に剣で殺そう。 イノサイの殺り方を参考にしてちょーだい。



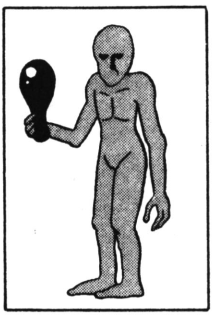
スティングレイ

・地べたを中速で飛来。 たまにハネてみたりする。

・スティングレイが噛みつくの，知ってた？ 殺り方はスネークと同じ。

・完璧な余談ですが，スネーク2匹とスティングレイに噛みつかせて，『傷だらけのクロービスッ！』と絶叫して戦うと，緊張感が弛んで，お笑いでーす。

・忘れてた。 噛み付かれると，バイタリティが1ずつ減少していくよん。

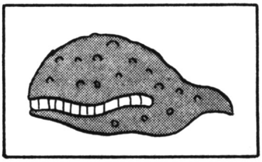


ゴーレム

ブラウン
グリーン

・のてのてと通路を歩き，一定の半径で棍棒を振り回す。

・棍棒で殴られると，バイタリティが16！も減っちまうぜ。
・ブラウンは1回，グリーンは2回も斬らんと死なん。 H・スウォード を駆使すれば，一撃で死ぬ。
・ぎょーさんいたら，F・B！



ケイブシャーク

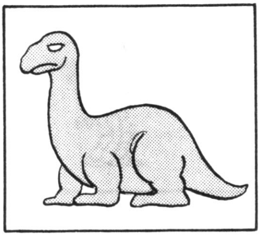
・出口を出してほっておくと，出現。 ラウンドに依っては最初から出現してる時も！
・クロービスのX,Y座標に合わせて突進してくる，唯一追跡の概念を持った敵。

・一噛でバイタリティが6も減る。 16回前後斬らないと死なないし，殺しても何回でも出てくる。 実はケーブシャークを使った無限得点法がある。 テクニックの項を見てちょ。

ROOM GUARDER

・全ての部屋に必ず居る部屋の番人，それがルームガーダーだ。

・全部で４タイプ７種類． 各々のタイプの攻略法を伝授しよう。



ファフネル

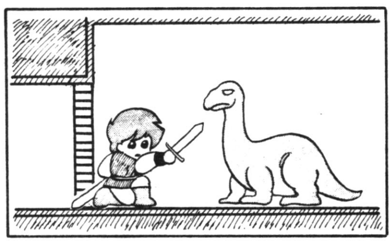
・前進か停止しかしない。 クロービスの方向に向かってくる。

・しばしばクロービスのＹ座標に合わせて炎を吐く。 当然炎にさらされるとバイタリティ減少。

殺り方１　①　壁に背中を密着させ，ファフネルが来るのを待つ。

②　その場にしゃがみこんで剣を振りまわす。

③　で，勝ち。



・何故このよーな消極的な方法をお勧めするのか？ それは，ファフネルの炎が恐しいから(向かっていくと大抵炎を吐く)と，ダメージをくらっても吹っ飛ばされないからでーす。

・後がシャッターの場合，通路に居るゴーレムやクローラーに要注意。

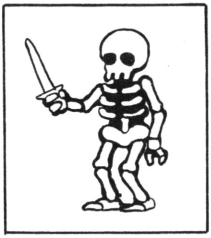
殺り方２　①　V・スゥオードでファフネルの背中の隆起をねらう。

・この方法はダイナミックな性格の人向き。 難しいし，大概一撃では死なないんよー。

殺り方３　①　ファイヤーボールを２〜４発撃ちこむ。

・クロービスがやつれてる時・シャッターの出ない時・他の敵(特にゴーレムやクローラー)がわんさと居る時は，これが一番。 又，F・Bを１〜２発撃ってから殺り方１.２に移るのもよい。

・高次ラウンドでは，これが一番いいと思うよ，オジサンはね…。エヘヘ。

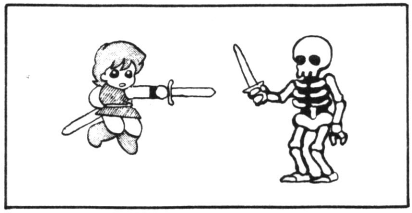


スケルトン

・前進・後退・停止をする。攻撃手段は、剣だ。

・剣を一定範囲で振りまわす。振りまわしている時は、いかなる攻撃も難しい。振りかざした時が、チャンスだッ。
F・Bはいっさい通用しないよーん。

殺り方1



① てきとーな間合をとり、斜めジャンプの後、H・スゥオード。

② 死ぬまでやる。

③ で、勝ち。

・シャッターの降りない部屋は、これが一番。但し、ジャンプする時はてきとーな間合であっても、スケルトンが動くと元の木阿彌なのだ。ワッハッハ。

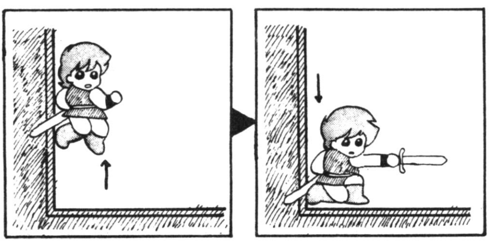
殺り方2

ファンネルの殺り方1を見ておくれ。これの発展形。

① 壁際に立ち、垂直にジャンプ!

② H・スゥオードの形態にする。これを繰り返す。

③ で、勝ち。しつこいか?



・兎にも角にも、Hスウォード。これしかない。特に殺り方2だと、他の敵がいても、楽に殺せる。

・殺り方1は、先に他の敵を消してから実践したほーがいーみたーい。

・スケルトンの頭は固いのだ!

☆クロービスの独り言コーナー

「おいら、クロービスっ。おいらはたったの一人。だから力尽きると旅が終っちゃうのさっ。悲しいなァ。だけど、おいらの体力を復活させることができるんだ。クレジットを入れておいて、バイタリティが32を切ったらスタートボタンを押してくれっ! ホーラ、128も増えたぜ。」



ビショップ　ホワイト・グリーン

- ホワイトとグリーンの２色。　たいして変わらん。
- 攻撃手段は斧と呪文玉。　斧を出すときは、一歩踏みだしてグイと出し、呪文玉は静止して出す。
- こいつ、右には進むくせして、左には進まんのじゃ。

殺り方１　スケルトンの殺り方１とまったく同じ。　部屋に入ってすぐにやると、斧と呪文玉の邪魔が入らないで済む。

殺り方２
① かなり近くまで接近して斜め２段ジャンプでビショップを飛びこし…

② 着地後すぐに振り向き、サクサク斬って終り。

- 殺り方１だと、殺した瞬間にアイテムを取ってしまうので、怖い。取りたくないアイテムがある時は、殺り方２かF.Bを使おーぜ。



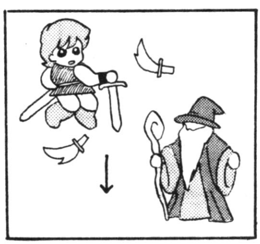
ウィザード　パープル・グリーン・ゴールド

- ゴールドのみ、F.Bで倒せる（２～４発）。
- ウィザード本体の発する呪文と周囲にいる長剣が奴の攻撃手段。
- ビショップもそうだが、盾があれば、呪文玉及び長剣に当ってもバイタリティが減らない。　但し、呪文玉をモロに喰らうと盾が消えちゃうぞ。

殺り方１
① 走行でウィザードの手前へ行きしゃがむ。

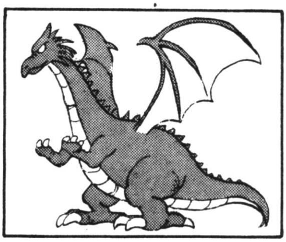
② シパシパ斬る。　終り。

- 実際はこんなに上手くはいかない。　長剣に舞い上げられて、おみこしわっしょいが関の山だ。　よしんば舞い上げられたら、図の様な間合を取り、V.スウォードだ。　着地後H.スウォードとなり、奴は死ぬ。
- おみこしになったら、ウィザードとは逆の方向にレバーを入れてみそ。　意外と楽に抜け出せまーす。
- 他の敵がいる時は、F.Bで掃除してからおへやに入ろーね。



DRAGON

ドラゴン



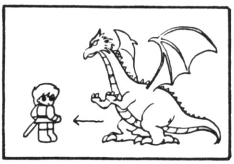
◦全ラウンドの最終目的地に鎮座して居る。　愛するセリアをかっさらい、クロービスに長旅を強いたとんでもない野郎ナンだっ。

◦全部で4種類。　セリアを助けそこねると、緑→紫→金→青の順に変化していく。　青の次は緑。

◦60～120＆150のバイタリティーを持つ。　首や手、足、尻尾などでクロービスをひっぱたき、炎をはいて私を殺そーとするのれす。　うえ～ん　。

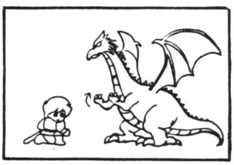
DRAGON's ACTION

◦ドラゴンは様々な攻撃を仕掛けて来る。　それらの攻撃に対策を、対策を考えなければあきまへん。　以下、その対策を伝授しよう。



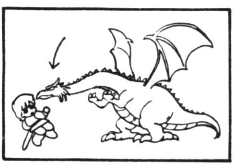
I)　前進

ドラゴンは基本的に、クロービスに向って前進して来る。　クロービスがドラゴンの背後に廻ると、反転し、再びクロービスに向ってくる。　前進して居る時は、次のアクションに移行するのを待つのが良い。



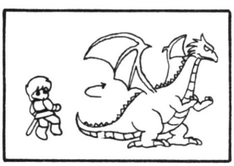
II)　挑発

時折、手を振り「カモンカモン」と挑発して来る。　この時、奴はまったくの無防備になるから、すかさずドラゴンの前にしゃがみこみ、剣をビシバシブン廻して、叩っ切れ！　S(スーパー)・ソードが有れば、たいがい死んでくれる。



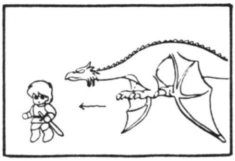
III)　首振り

たまに、果物を飲み込む如く、首を振る。　これに当ると、とっても痛いので、首を振るそぶりを見せたならすぐさま後退。　適当な間隔を取れば、首を振り切った時、丁度頭を切る事が可能だ。



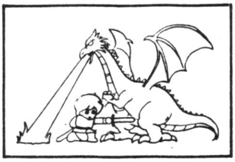
IV)　反転

突如、反転して、尻尾でクロービスをひっぱたく。　これも痛い。　尻尾に当たらん所にいれば良いのですが、これだと頭が切れません。　うーん、マイッタ。　尻尾が弱点の面ではよく反転する。



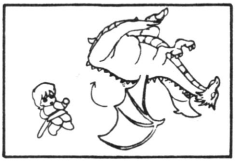
Ⅴ) 飛行

おもむろに奴は飛ぶ。パタパタ。 これが怖い。 呑気に構えていると、ドラゴンに踏み潰されて即死だぜ。兎に角、逃げて、着地するまで待て。 もしくは飛行中に足元でSFBを使用せよ。 まちがっても、通り抜けようなんて考えちゃいけない。



Ⅵ) 炎

翼が光ったら、奴は炎を吐くぞ。 くるな、と思ったらすかさず足元へ走り、しゃがんで剣を振ろう。 炎を吐き終えたら、すぐに後退し、次の行動を適確に判断し、攻撃せよ。 暇な人は、炎を滝上りしよう。

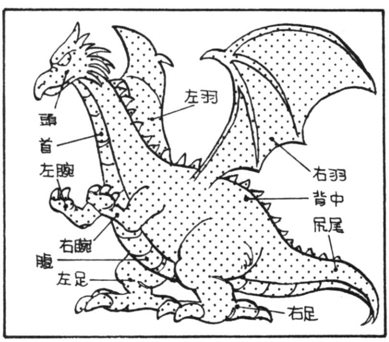


Ⅶ) 回転

ギャハハ、馬鹿でぇ、とか笑ってると、死ぬ。 ちゃんとクロービスに向ってきて、体すべてを使ってひっぱたくのだから、ほとんど無敵。 もー、SFBを全て使用してブッ殺すしかない。 絶体、まともに戦ってはあきまへん。「死ぬ一っ!」とかいって突っ込んじゃ駄目よ。

- 基本的には、ドラゴンに近づき、しゃがんで剣を振る。 一撃で4、H・スゥオードやV・スゥオードなら8のダメージを与える。
- FBは一発につきダメージ2、SFBは一つ一つに付きダメージ　です。
- SFBは、クロービスのバイタリティーが少なくなってから使おう。 又、高次ラウンドでは惜しみなく使うべし。 SFBはドラゴン用に有るのだから、待っててもしょーがないでしょ。 又次のラウンドで溜めりゃーいいじゃないですかぁ。 だけど、使う時はちゃんと使用上の注意を良く読んでから使おうよ。 ある程度離れて撃つのが一番効くんだ、これが。 撃つとドラゴンがとろくなるから、すぐに斬りまくれ!
- ドラゴンには毎面、異なった弱点が存在する。 ここ切ればダメージ8、H・スウォードやV・スウォードであればダメージ16を与えることが可能だ。

RND	弱点
1	頭
2	右足
3	右手
4	尾
5	右羽
6	頭
7	首
8	?
9	?
10	?
11	?
12	?



使用上の注意



格言：FBをケチって合掌
あまいみじう♥

セリア

・ラウンド3，5，8，12，16，20…… 以後4面ごとに出現

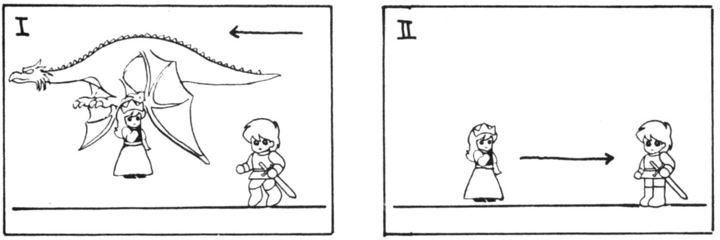
・クロービスが，セプターorクラウンを

I) 持っている。

セリアが走りよって来る。 クラウンのみならば，ぴたっと腕に抱きつき，kiss!してくれやす。

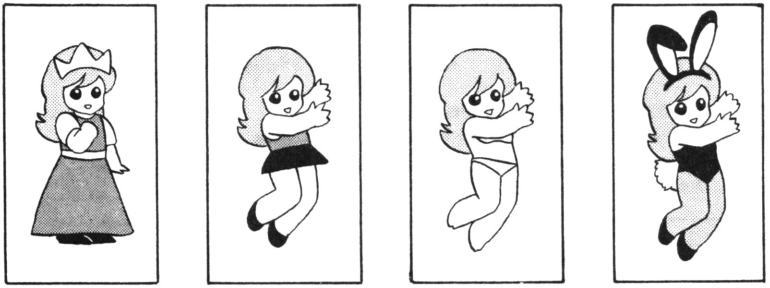
II) 持っていない。

ドラゴンが飛来し，セリアを連れさる。 この場合，ドラゴンのランクが1つ上る。



・クロービスがセプターandクラウンを同時保有していれば，セリアの姿が変る。

ドレス→ミニスカート→ビキニ→バニーガール



・バニーガール以外は，その形態が持続する，つまり例えばミニスカートで出現させたら，次にクラウンとセプターを共に持ってセリアを出現させるまで，ミニスカートが続く。 バニーガールを出し，次にセプターかクラウンの片方のみで出すと，ビキニに戻っている。

・以後ずっとビキニが続き，クラウンとセプターがそろった時のみ，バニーガールとなるんだネ。

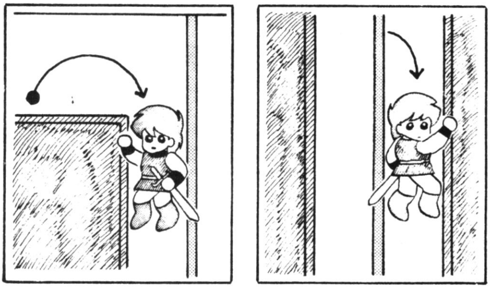
TECHNICS

。GFであみ出された名テク・珍テク・怠慢テクの大放出なのだ。

近道！

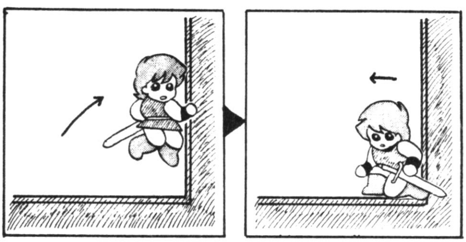
。つたを降りるのが遅くていやだ！とゆーあなた。つたと壁の間に入ってしまいましょー。

。方法は２つ。つたを降りている時にレバーを左右どちらかにはじく（図右）か、つたの手前で適度な間合を取り、斜めジャンプ。



方向転換！

。壁に背中を密着させたい。でもできない。では、こーしよー。



① 壁に向かって斜めジャンプ！

② 壁にブチ当ったら、レバーを壁と逆の方向へ入力だ！

③ おまえの後はすぐ壁だ！

。これでルームガーダー、時にファコネルが楽になったでしょー。ところがぎっちょん、このテクはまだ使い道があるのだ！

２段ジャンプでトンズラだだだ！

。落とし部屋から斜め２段ジャンプをしないで脱出できるぜ。

① 方向転換を使って背中と壁を密着させる。

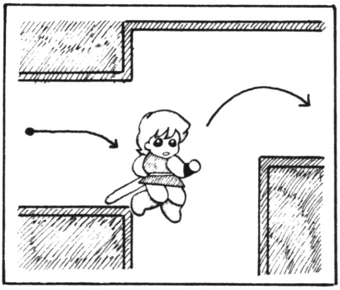
② そのまま垂直２段ジャンプをする。すると…

③ あーら不思議！すんなり落し部屋から出ちまった。

。考えよーによっちゃ、無用の長物。でも、台によっちゃものすごく便利なテクなんだ、これ。

無からの跳躍！

・ナント！クロービスが足場のない所でジャンプする、爆裂技。 しかも、1段ジャンプのはずが2段ジャンプ分だけトンでしまうのだ！



① 左図のよーな所を捜す。 見つけたっ！

② 縦通路に向かって歩行する。 で、落ちるっ！

③ と思った時に、すかさずジャンプ！ この時すでに足が地についていないこと。

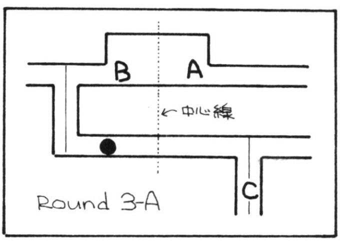
④ すると何を血迷ったか、クロービスはハイジャンプをして、無事、右側にたどりつくのであった。 メデタシ。

陰険殺しⅠ

・ルームガーダーが、画面の端に現れている状態のとき（自分の居る通路の上に居る等）SFBを撃ってみて！ ちゃーんと当たれば死んでくれるよ〜ん。 うむ、暗い。

陰険殺しⅡ

・ルームガーダーを背後から斬りかかれることがままあるが、その状態を強引に造り出すきたねーわざ。 原理を説明するとややこしーので、具体例を挙げて逃げることにしよー。



① 左はRound 3-Aのマップの一部。スタート地点は●で、このときルームガーダーはAにいる。

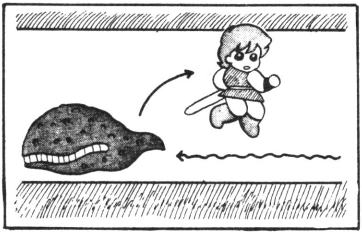
② 右に進んでつたを降り、C地点（上の部屋が隠れるまで）へ行く。

③ スタート地点に戻る。

④ ナゼカ、ルームガーダーはBにいる。

・簡単に原理を言おう。 ルームガーダーの位置決定はその部屋の中心線よりクロービスが右左どちらにいるかで決まり、一度決定されるとその位置は画面上にルームガーダーがいるかぎり、変わらない。 上の例で説明すれば、スタート時にはクロービスが中心線より左にいるから、ルームガーダーは右のA地点にいる。 次にC地点に行くと部屋が消え、同時にルームガーダーの位置データもクリアーされる。 で、つたを昇ると今度は中心線より右になるから、ルームガーダーは左のBに移るのだ。（結局、原理説明してやんの！）

それ行け！ケイブシャーク!!



。無敵のハズのケイブシャークをとびこしちゃおう。

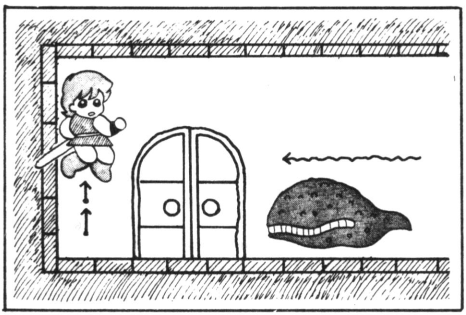
① 出口を出して、左図のよーな通路に行く。（天井の低い所）

② ケイブシャークがきたら、すかさず図の如くジャンプ！

③ ハイ，サイナラ。　ケイブ某はそのままかっとんで行くよー！

お馴じみ
無限得点法！

。ケイブシャークは、無限得点法防止の為のそれだったハズ。　それが無限得点の元になっちゃいけねーぜ。



。ラウンド2-Aの出口のある部屋で説明しよう。

① ルームガーダーを殺し，出口を出す。

② 方向転換で左の壁に密着。

③ ザコをF·Bで一掃。

④ するとケイブシャークがとんで来るので、奴との距離がブロック4.5分になったら、2段ジャンプ！

⑤ すると奴はその場で上下運動を始める。

。右の④と⑤を繰り返し、10匹前後溜めたら2～3匹残して殺す。　で、これを無限に繰り返せばよし。

。1匹500～2000点で、22～5匹ためるともうでてこなくなり，クロービスが空中で止まる偶遅くなる。　これが出現するキャラクターの最大数だ。　あー，みっともない。

F·Bが出ません！

。ケイブシャークを最大数溜めて、F·Bを撃ってみよ、お，オロ？　FBが出ねーぞ！　でもストックは減って行く。　サギだー！　金返せー！

孤独なS·F·B

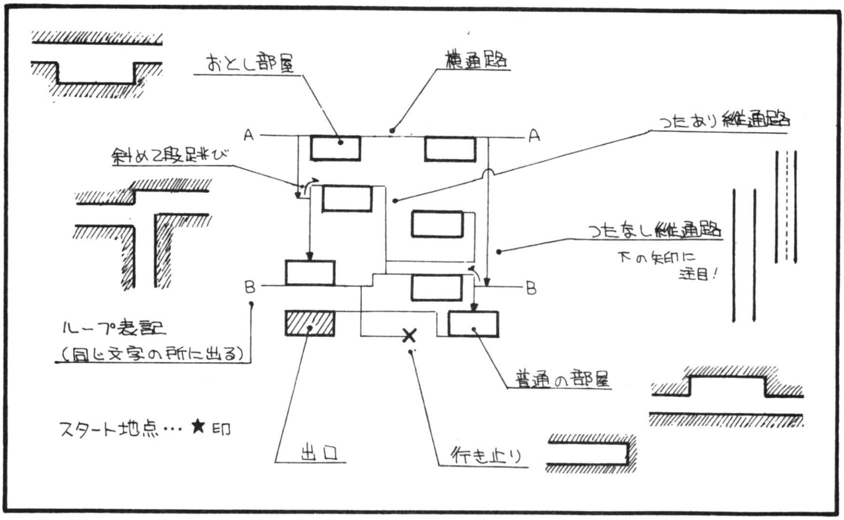
。最大数ー1でS·F·Bをうってみよ、オ，おろ？　4つのF·Bのうち1っしかまわんねーぞー！　サギだー！　けどおもしろいから許すネ！

MAP

。これがッ　これがッ　これがッ

・初公開！ドラゴンバスター 全MAP だッ！

マップの見方



アイテム

・ファイヤーボール，ジュエリー以外のアイテムは次の表示アリ．

 スペシャルファイヤーボール

 ブルードラッグ ＋30

 ブルードラッグ ＋60

 レッドドラッグ

 マッシュルーム

 クラウン

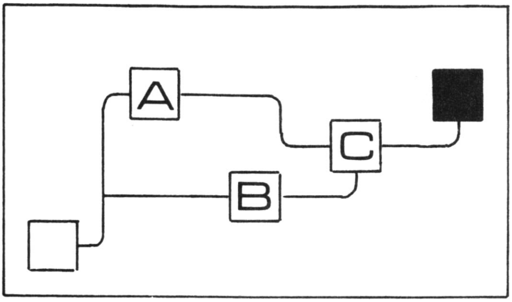
 セプター

 シールド

 スーパースウォード

（スーパースウオードのある部屋は"SWD"の記載．）

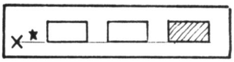
[ROUND- 01]



・回復V　　32
・DRG. V　　60
・DRG. W　　頭頭

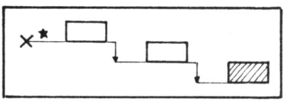
B→Cと進もう. 得点の方がいいという人はAコースをどうぞ.

A



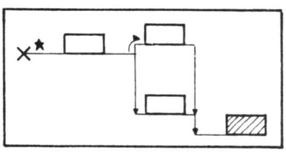
おーっと, いきなり簡単だ。 とりあえずは小手調べといったところだ。

B



うーむ、これも楽。 ここら辺ではスケルトンとファフネルだけだから H・スゥオードの練習だよーん。

C





お, スペシャルファイヤーボール, う, 斜め2段跳び? S・F・Bを取る為には, 正確に↗が出来る様になること。 何回でも練習して, 確実に出来るよーになろーぜ。

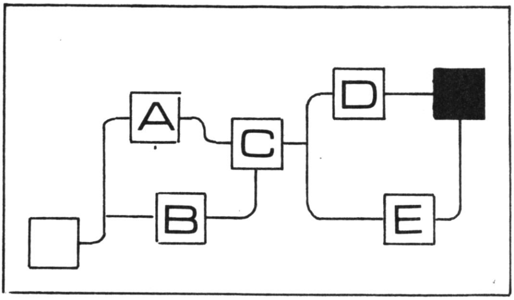
インフォメーションの読み方

①クロービスがプレースから脱出した時のバイタリティの回復値.
②そのラウンドのドラゴンのバイタリティ.
③そのラウンドのドラゴンの弱点.
④ベストルート. つまり一番良い(と思われる)道順. と、アドバイス.

①・回復V　　30
②・DRG. V　　70
③・DRG W　　左手

④・A→B→Cと進んだ方が良い.

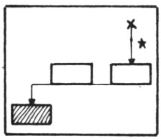
[ROUND - 02]



・回復V　　　３２
・DRG. V　　７０
・DRG. W　　右足

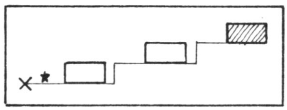
B→C→Dと進もう。Dでキノコを食へばクロービスは成長する。A→C→Dでも可。

A



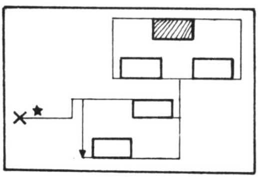
最後の部屋で画面中央にクロービスを置いて休もう。
ケイブシャーク出ないよーん。

B



ゴーレムが出易いから気を付けてネッ!

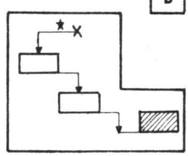
C





。出来るだけ多くのF・Bを取るべし。青い薬はバイタリティが100を切るまで残しておこう。

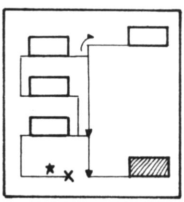
D





きのこが先か、薬が先か。疾風怒濤の運だめしっ!

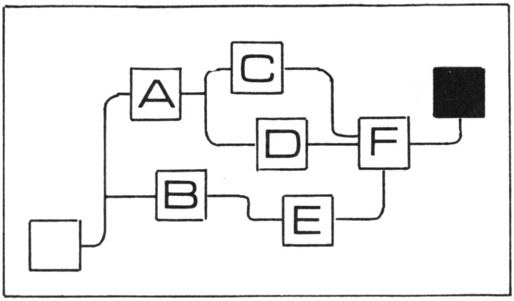
E





このタイプのいい所は、欲しいもの取ったら、すぐトンズラできる事。こいつをフルに活用しよーぜ。

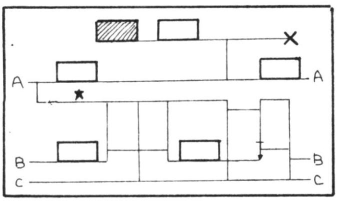
[ROUND-03]



・回復V　40
・DRG. V　80
・DRG. W　右手

B→E→Fと進み、剣よりは盾を。又、体力を増強したければA→C→F. SFBもあるでよ.

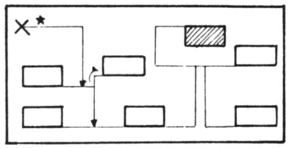
A





なんと扉がしまらん! 無視と陰険殺しを使え!

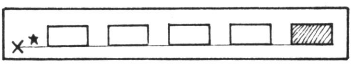
B





とにもかくにも盾を取ろう。それだけです。

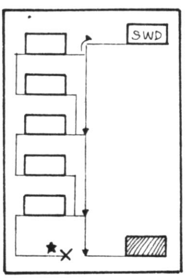
C





テストールをブチ殺せぇっ!

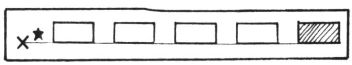
D





とにもかくにも剣を取ろう。ラストの斜め2段跳びで失敗したら目もあてられないぜ。剣があるとないとじゃエライ違うんだから、石にかじりついても奪いとるんじゃっ!

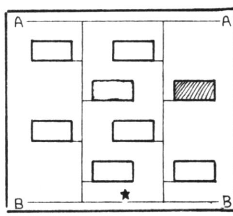
E

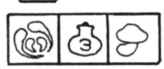




イノサイもブチ殺すんだぁぁぁぁっつ!

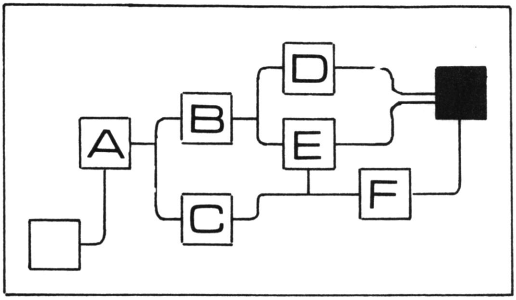
F





アイテム探して迷わなきゃ楽勝ねっ。

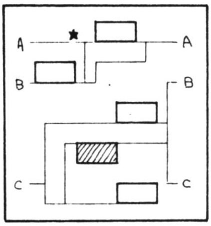
[ROUND- 04]



・回復V.　　40
・DRG. V　　90
・DRG. W　　尻尾

A→C→Fが無難. DFは落とし部屋や2段ジャンプが面倒な所が多い.

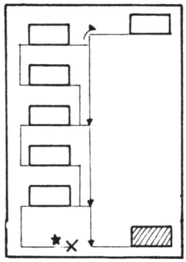
A





絶対通る部屋が１つ。こいつをうまく抜ける事。

B

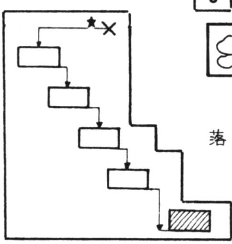


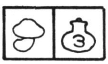


セオリー：欲しいもん取ったらすぐ逃げちまえ！

PS. 加藤君，君にあげたのは旧バージョン.

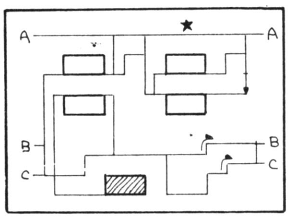
C





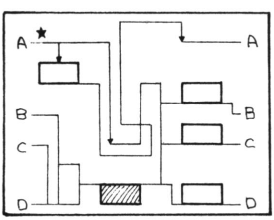
落ちるー.

D



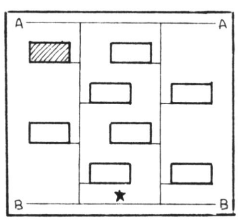
.右上のつたは垂直２段跳びでつかまれるよ～ん。とにかくさっさとトンズラう。

E



ややこしくてなんもない。サイナラ。

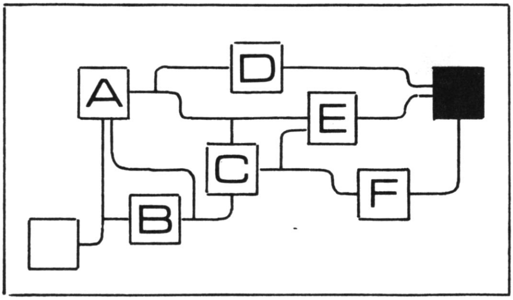
F





王冠よりもSFBを探せ！

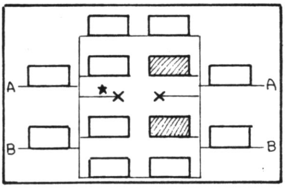
[ROUND - 05]

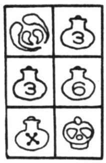


・回復V　　48
・DRG．V　100
・DRG．W　右羽

B→(A)→C→Fと行け。Bのキノコを取り、余裕があればAにSFBを取りに行こう。

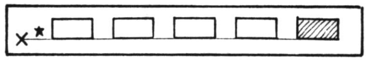
A





オロ，出口が2つ？
楽な方を見極わめろ！

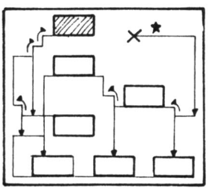
B

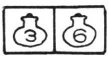




後からイノサイが来たら、歩行↔走行でイノサイを画面から消さないと、楽。

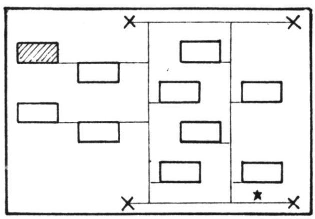
C





「斜め2段跳びの練習だぜ。」と、これくらいのクソ度胸は欲しいですなァ。

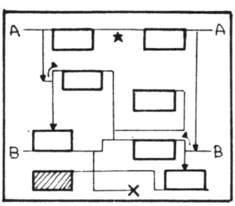
D

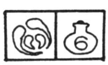




！

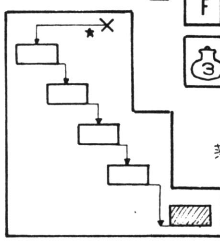
E





左右どっちに行っても、大して変わらんのよね。ま、お好きな方へどーぞ。

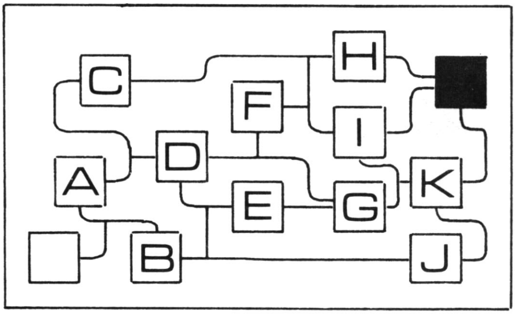
F





アアッ。
落ちるーう。

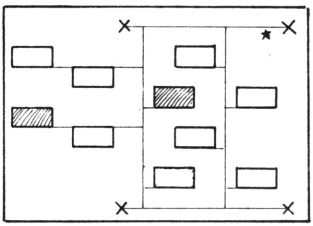
[ROUND - 06]

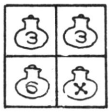


・回復V　48
・DRG. V　100
・DRG. W　頭

B→J→K. Kは重要.
きのこをたくさん食べよう.

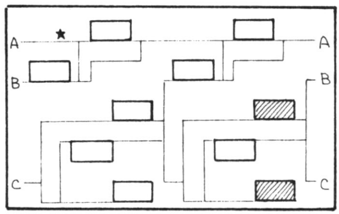
A





薬屋第1弾.

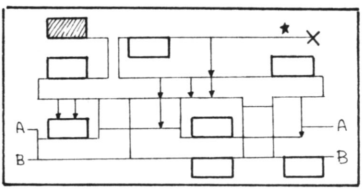
B

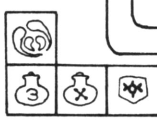




これから、このマップの出現数が多くなるぜぜぜっ。

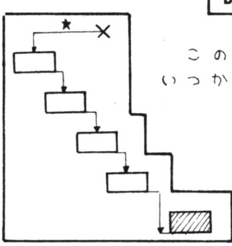
C





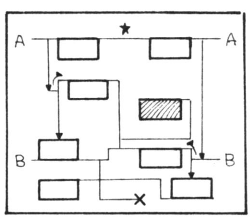
・加速横とびで落し穴をよけるしかねーな、こりゃ。

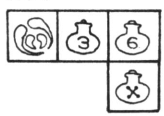
D



この道はァ
いつか来た道ー

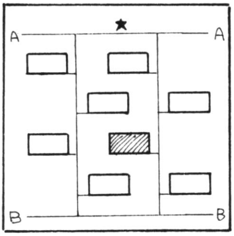
E

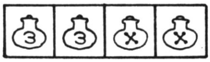




何が何でも
SFB!!

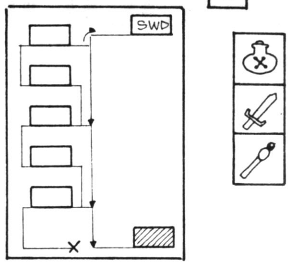
F



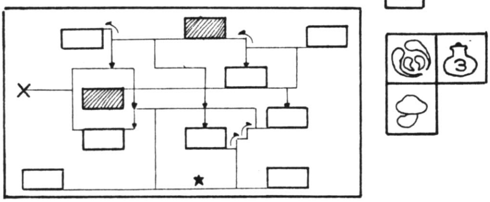


部屋のシャッターが閉じないので気を付けてネ.

G

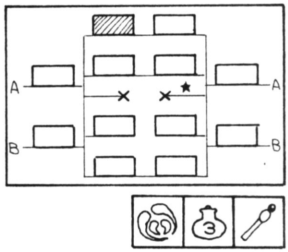


H

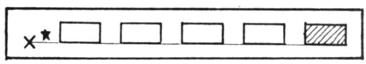


このマップ、個人的にすごく好きです。だって、かっちょええ（とこが!）。特に左中で、ぐるりろ～んと遠廻りさせるとこなんざ、とってもええ。そうそう、真中の所で上手くつたにつかまらんと洒落にならんぜ。

I

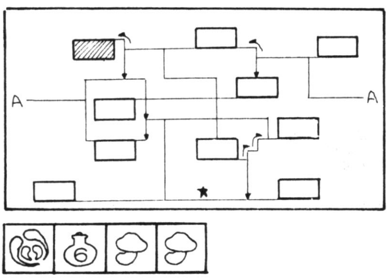


K



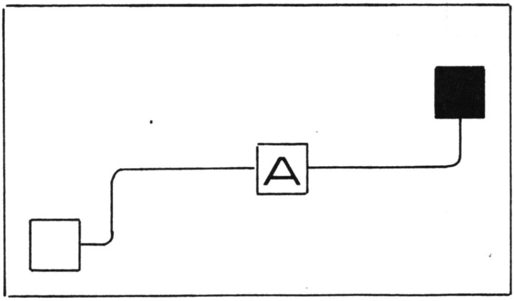
ムカデ.

J



上の6Hとは、双子関係。こっちの方がループしてて、ずーっと楽だぜ。

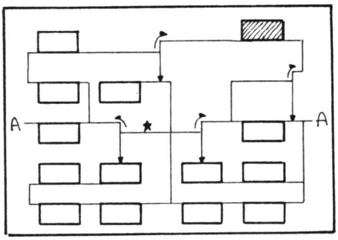
[ROUND- 07]

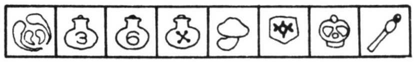


・回復V　　　56
・DRG. V　120
・DRG. W　　首

進路の選び様がない以上は何としてでもAに行くしかない。白い剣が残ってたらすぐ出口へ行こう。

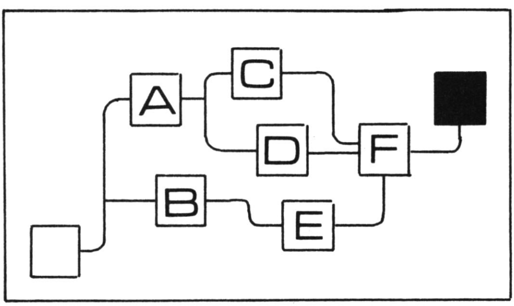
A





なんと、7面のみ専用のマップなのである。　一見ややこしいが、よくみると一発で出口に行けるよーになっているのぢゃ。　白い剣（スーパースウォード）が有る人は、すぐさま右へ進んでトンズラしてしまおう。　シールドやキノコetcが欲しい場合は、左に行き、2段ジャンプをせずに下に落ちて下の4部屋をぐるりと廻り，更に欲張りな人は右下の4部屋をも廻ってしまおう。　もし、マップの下の部分でまよったら、上方へいけば左右対称ではないのですぐに現況が把握できまふ。　ガンばってちょ。

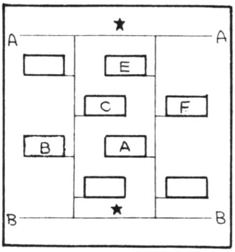
[ROUND- 08]

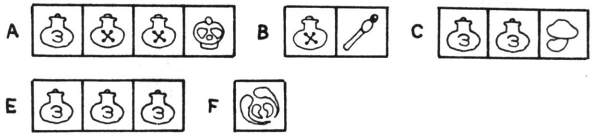


・回復V　　　56
・DRG. V　120
・DRG. W　　？

A→D→Fと進む。A,Dはとっとと出口へ。FでSFBを取ろう。

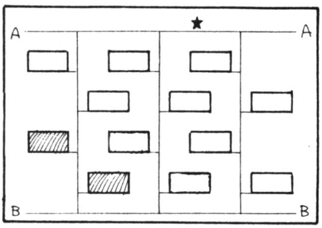
A - B - C - E - F

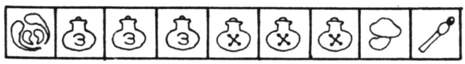




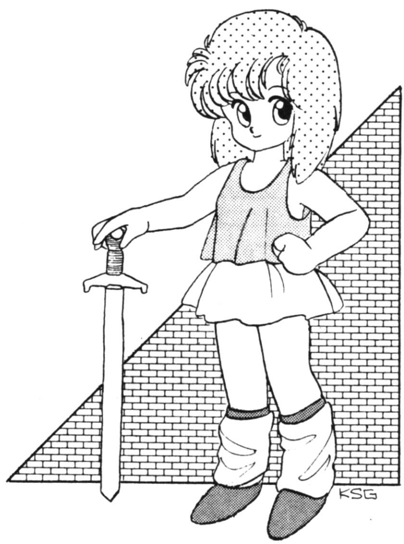
ことごとく同じ迷路．各面の出口は左図にアルファベットで記してありますよーかん．

D

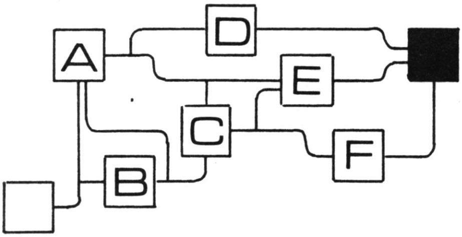




SFBとセプターを取ろう．また赤薬も多いのでH．スウォードや，V·スウォード等で敵を殺すと一緒に飲んじゃうことがあるので注意せよ．



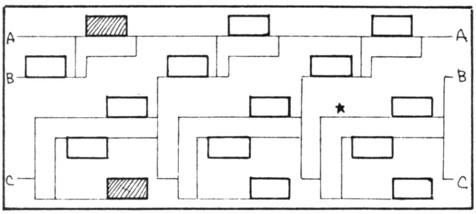
【ROUND－ 09】

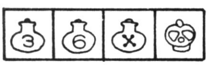


・回復V　　64
・DRG．V　100
・DRG．W　　?

A→Dと進み、DでSFB を取れ．体力がまだ256になってない人はB→C→Eとキノコ狩りしよう．

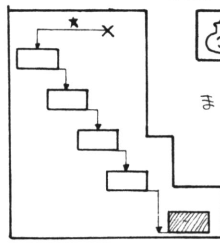
A

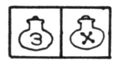




へたに動き回ってもむなしいので素直に脱出してネ．盾が無い時は王冠を探してセリアとニャンニャン♡

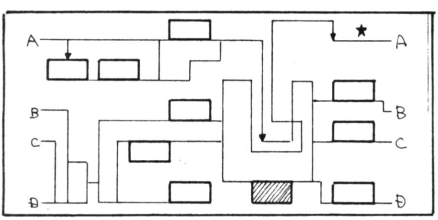
B

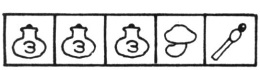




また出た．

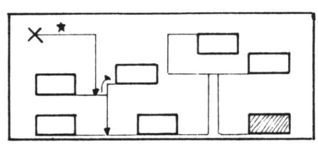
C





めんどくせーけどキノコのため．耐えろッ！

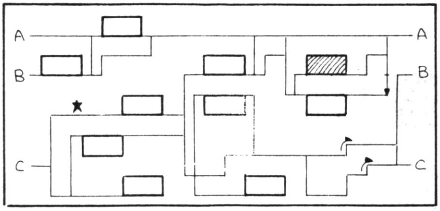
D





SFB取ったら出口へ急げ．

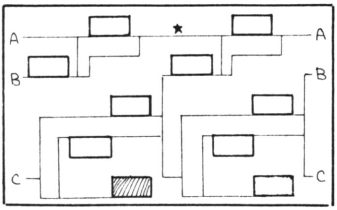
E





めんどくさい所だが、SFBとキノコをなんとしても探そう.

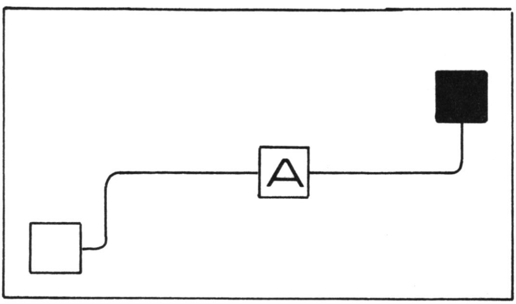
F





こーゆーややこしい所では、自分の現在位置を見失なわない様に. 迷ったら最後、ケイブのオヤジがやって来る.

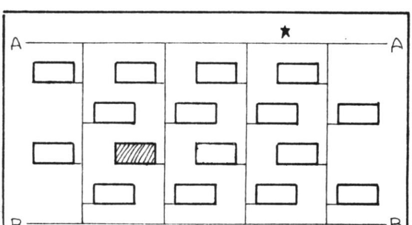
[ROUND- 10]

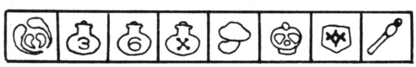


・回復V.　　48
・DRG. V　110
・DRG. W　　?

オラこんな山イヤダー！と言っても勝手に歩いてくクロさんであった・・・

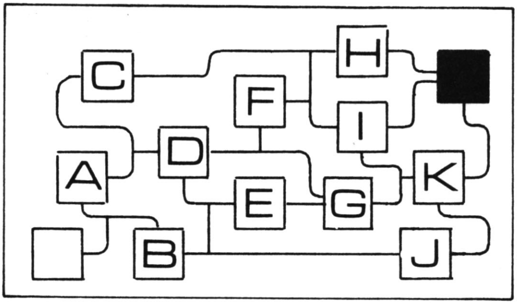
A





広い！何と16部屋だッ. 欲しい物をじっくり探そう. ルームガーダーはそれほど手強くない.

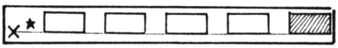
[ROUND- 11]



・回復V　　48
・DRG. V　128
・DRG. W　　?

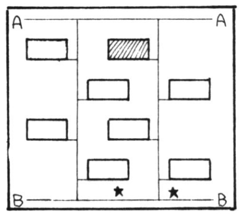
B→D→F→I でスーパーソードを手に入れよう。

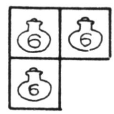
A



単なるふつーのファイヤーボールが4つ。とっとと出よう。

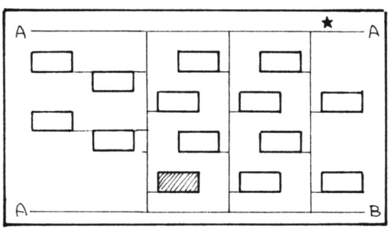
B

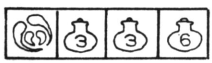




おーっと、ここは薬屋か？

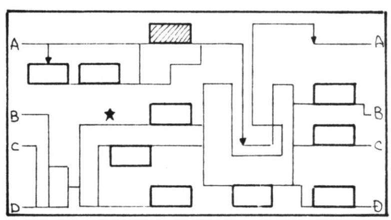
C





SFBは取るべし。見つけたらトンズラしよう。

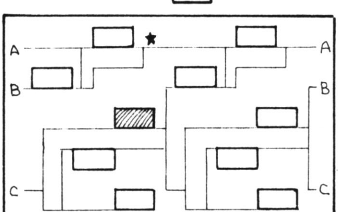
D

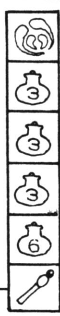




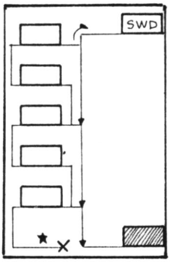
真上のルームガーダーをSFBで殺ってみやう。

E





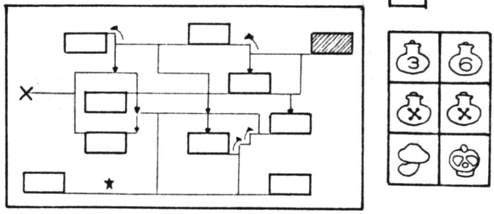
F



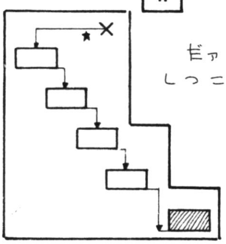


最後の
ジャンプ
は焦らず
確実に！

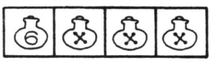
G



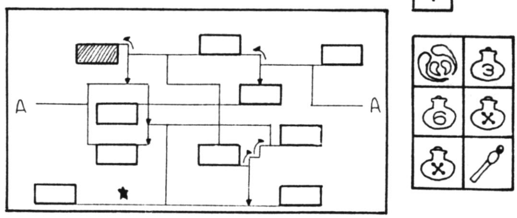
H



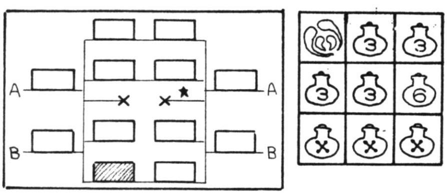
ビァー、
しつこい。



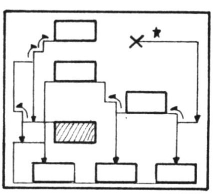
I

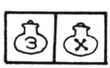


J



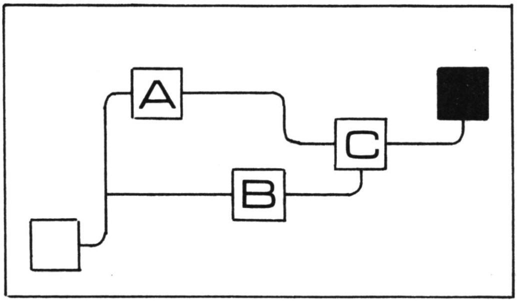
K





くどいが2段ジ
ャンプに要注意ね.

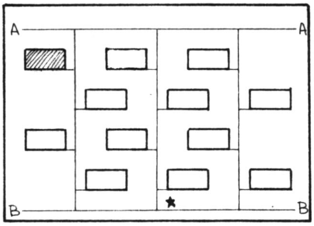
[ROUND- 12]



・回復V　　48
・DRG．V　150
・DRG．W　　?

A→Cと脱出するのが良い。ドラゴンは最強。要注意だぜ、クロ坊！ためたSFBを使うんだッ！

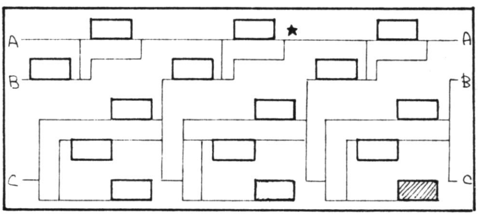
A

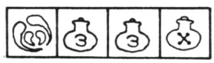




ここでSFBを取りに行くと、その見返りで体力をかなり失う。が幸い薬も多いのでそのあたりのコンビネーションをうまくやろー。とっとと出口へ行くのも良い。

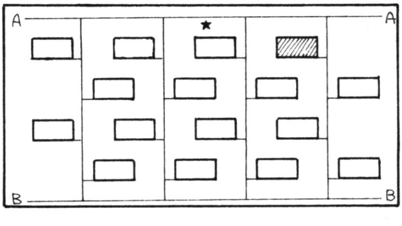
B

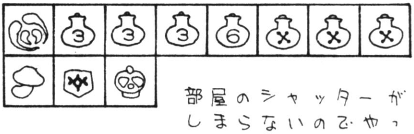




出口までにいくつもの部屋を通らなきゃアカンので、できたら行かない方がいいな。

C





部屋のシャッターがしまらないのでやっかい。このラウンドクリアー後は9ラウンドに戻ります。

うきうき へんしゅーご

後書き担当のSTRでぇす.
僕はこの"ドラゴンバスター"ってあんまりプレイしたことないんだよねェ. えッ? それなのに本が出来てるのはどーしてだって? ハハハ、今回原稿書いたのは僕ぢゃなくてTAKO、XとKTTの2人なのさ.（イラストはKSG）

それで、ついさっき彼らの完成原稿を編集しながら読み返してみたんだけど、なんかさ・・・頭の中で漠然としていた"ドラゴンバスター"のダンジョン（迷宮）ってゆーか迷路が徐々にではあるけど確かなイメージに変ってきてね・・・、 そんなんで、今プレイすれば今までよりずっーと上手くなっていそうな気がする訳.

「うーん、さすが、全マップ紹介は違うぜ」とかゆって自己満足に近い感動を満喫しながら気分はもうゲエムセンタア. 17号読んで、みんなでこーゆー体験して味わってもらえたら僕等としては本望だよね.

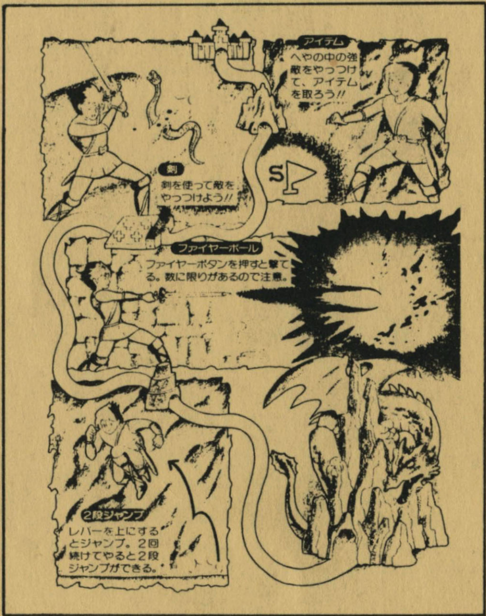
そして、18号も、19号も、20号も・・・

さて、次号の特集は、タイトーの
メタルソルジャー・アイザック・Ⅱ
の予定です.

- アイザック・ストーリー
- キャラクター設定・解説
- 全フェイスマップ
- 隠れキャラクター

など充実の一冊!

さらに、次々回の本は、ナムコの新作
メトロクロス
の予定を立てています.



¥400

ビデオゲーム大専門誌　GAME FREAK

企画	GAME FREAK '85
著者	KTT
筆者	TAKO.X
絵画	KSG・TYN
編集	KSG・STR
協力	TYN・HDG
発行	〒194　東京都町田市南大谷 241-17-2
発行日	1985 APR 20

乱丁落丁はどこか変だ.